

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Media pembelajaran yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbentuk *puzzle*. Pengembangan media pembelajaran ini membutuhkan beberapa tahap mulai dari tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi.

Hasil penilaian oleh ahli materi mengenai kelengkapan atau kualitas materi pada media pembelajaran dengan skor 100% termasuk dalam kriteria sangat layak. Sedangkan penilaian oleh ahli media mengenai kualitas media pembelajaran dengan skor 91% termasuk dalam kriteria sangat layak. Hasil implementasi terhadap responden media pembelajaran menunjukkan bahwa penyajian media dan materi dalam media pembelajaran dengan skor 100% ini sudah sangat layak, dan sesuai dengan sasaran penelitian serta materi yang disampaikan pada media pembelajaran ini sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian diatas, maka terdapat saran untuk pengembangan selanjutnya. Adapun saran-saran yang ingin peneliti sampaikan yaitu:

1. Penggunaan media pembelajaran harus lebih sering dilakukan karena dapat mempermudah memahami materi yang disampaikan serta dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

2. Sebaiknya media pembelajaran dibuat interaktif agar lebih efektif, kreatif, dan inovatif.
3. Perbanyak gambar ilustrasi atau animasi untuk mempermudah memahami materi yang disampaikan.



## DAFTAR PUSTAKA


- Anggraeni Nurul. (2015). *Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan adobe flash c55 SMK kelas XI*. Diambil tanggal 18 agustus 2020 dari <https://eprints.uny.ac.id>
- Bahri Syaiful & Aswan Zain. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful, Bahri. (2006). *Psikologi Belajar* Jakarta: PT Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful, Bahri. (2016). *Strategi Belajar Mengajar* Jakarta: PT Rineka Cipta
- Fathurrohman, Pupuh dan Sobri Sutikno. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT Refika Aditama
- Fauji Ahmad. (2011). *Analisis Karakteristik Siswa*. Diambil tanggal 11 juli 2020 dari <https://pengantarpendidikan.files.wordpress.com>.
- Gumantari, T, I, Dkk, (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Penerbit: Wacana Media.
- Hidayati Wahyu, Eka. (2018). “*Penggunaan Media Puzzle Konstruksi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SDN Kemangsen II*”. Diambil tanggal 3 february 2020 dari <https://journal.iai-tribakti.ac.id>
- Husna, Nurul dkk. (2017) *Pengembangan Media Puzzle Materi Pencemaran Lingkungan Di SMP Negeri 4 Banda Aceh*. Diambil tanggal 10 Agustus 2020 dari <http://jurnal.unsyiah.ac.id/jpsi>
- Ibda, Fatimah (2015) *Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget*. Diambil tanggal 10 Agustus 2020 dari [jurnal.ar-raniry.ac.id](http://jurnal.ar-raniry.ac.id)
- Junita Safrina. (2018). ‘*Pengembangan Media Puzzle Untuk Pemahaman Materi Daur Hidup Hewan Di Sekolah Dasar*’. Diambil tanggal 16 juli 2020 dari <https://repository.stkipgetsempena.ac.id>
- Mulyadi, seto dkk. (2016). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Nisak, Raisatun. (2011). *Lebih Dari 50 Game Kreatif Untuk Aktivitas Belajar-Mengajar*. Jogjakarta: Diva Press
- Nurdin, Syafrudidin dan Andriantoni (2016). *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada
- Prastowo, Andi (2015). *Menyusun Rencana Pelaksana Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu*. Jakarta: Prenedia Media Group
- Putro Widoyoko, Eko. (2017). *Evaluasi program pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar

- Rusman, (2017) *Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Sanjaya, Wina. (2008). *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta : Prenada Media Group
- Situmorang Meliana, Rosdiana dkk. (2015). “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi *System Ekskresi Manusia*”. Diambil tanggal 27 februari 2020 dari <https://jurnal.edubio.tropikaac.id>
- Srianis, Komang dkk. (2014). “Penerapan Metode Bermain Puzzle Geometri Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bentuk. Diambil tanggal 6 february 2020 dari <https://ejournal.undiksha.ac.id>
- Sari, Diana Mella Yeni. (2016). “Pengembangan Media Puzzle Berbasis *Make A Match* Materi Pengambilan Keputusan Bersama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Kelas VA Sdn Bojong Salaman 01 Semarang. Diambil tanggal 18 Agustus 2020 dari [lib.unnes.ac.id](http://lib.unnes.ac.id).
- Srimulyati. (2016). “Pengembangan Puzzle Edukatif Sebagai Media Pengenalan Angka Untuk Kelompok A Di TK Purbonegara, Gondokusuman, Yogyakarta. Diambil 6 februari 2020 dari <https://eprints.uny.ac.id>
- Sucahyo, Danang. (2013). “Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Disekolah Dasar. Diambil tanggal 6 february 2020 dari <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id>
- Suciaty al- azizy, A. (2010) *Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Dan Menjelitkan Daya Ingat*. Jogjakarta: Diva Press
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabet
- Suprihatiningrum, Jamil. (2016). *Strategi pembelajaran (teori dan aplikasi)*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Tafonao, Talizaro, (2018). *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. Diambil 10 Agustus 2020 dari [journal.univetbantara.ac.id](http://journal.univetbantara.ac.id).
- Ulfayana. (2018). *Efektivitas Penggunaan Media Berdasarkan Teori Belajar Edgar Dale Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Fikih Di MTS NEGERI 2 BULUKUMBA*. Diambil tanggal 7 agustus 2020 dari [repository.uin-alauddin.ac.id](http://repository.uin-alauddin.ac.id)
- Wulandari, Eka. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis E-Book Pada Materi Sistem Percanaan Untuk SMP Kelas VIII*. Diambil tanggal 10 agustus 2020 dari [repository.radenintan.ac.id](http://repository.radenintan.ac.id).





## Lampiran 1. Surat Permohonan Izin Penelitian

	<b>UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM</b> <b>FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN</b> E-mail : <a href="mailto:fkp.um.mataram@telkom.net">fkp.um.mataram@telkom.net</a> . Website <a href="http://fkp.ummat.ac.id">http://fkp.ummat.ac.id</a> Jalan KH. Ahmad Dahlan No.1 Telp (0370) 630775 Mataram
---	--

---

Nomor : 090/IL.3.AU/FKIP-UMMat/F/VII/2020  
 Lamp. : 1 (Satu) Eksemplar  
 Perihal : Permohonan Izin Penelitian

**Kepada**  
**Yth. Kepala Sekolah SDN 31 Mataram**  
**di**  
**Tempat**

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*


Dengan hormat, mohon kiranya mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini dapat diberikan izin penelitian dalam rangka penulisan Skripsinya dengan penjelasan sebagai berikut:

Nama	: M. Ma'ruf
NIM	: 116180047
Jurusan/ Program Studi	: Pendidikan / PGSD
<b>Judul</b>	<b>: Pengembangan Media Puzzle Pada Tema 6 Sub Tema 1 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar</b>
<b>Tempat Penelitian</b>	<b>: SDN 31 Mataram</b>

Demikian untuk maklum dan atas kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

*Wabillahirtaufiq Walhidayah*  
*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Mataram, 13 Juli 2020  
 An. Dekan,  
 Wakil Dekan I,  
  
**Sri Maryani, S.Pd., M.Pd.**  
 NIDN 0811038701



**Tembusan:**

1. Rektor UM Mataram (sebagai laporan)
2. Ketua Jurusan/ Program Studi
3. Yang bersangkutan
4. Arsip

## Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian

**DINAS PENDIDIKAN KOTA MATARAM**  
**SD NEGERI 31 MATARAM**  
 Jl. Swara Mahardika No.20, Mataram, Tlp. 0370 - 648720

---

**SURAT KETERANGAN**  
 No: 148/422/SD-31Mtr/VII/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Hj. Jawariah, S.Pd**  
 Nip : **19610811 198303 2 014**  
 Jabatan : **Kepala Sekolah**  
 Sekolah : **SDN 31 Mataram**

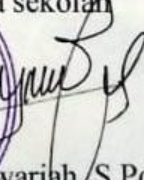
Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :


Nama : **M. MA'RUF**  
 Nim : **116180047**  
 Jurusan : **PGSD**

Memang benar telah melakukan penelitian skripsi yang berjudul  
**"PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* PADA TEMA 6 SUB TEMA 1  
 UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV  
 SEKOLAH DASAR"**

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mataram, 26 Juli 2020

Kepala sekolah  
  
**Hj. Jawariah, S.Pd**  
 NIP. 19610811 198303 2 014



### Lampiran 3. Lembar Validasi

**Gambar 1. Lembar Validasi Untuk Ahli Materi**

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MATERI	
Judul Penelitian	: Pengembangan Media Puzzle Pada Tema 6 Sub Tema 1 Untuk Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar
Sasaran Program	: Siswa
Penelitian	: M.ma'ruf
Ahli Materi	: Zulkurnain, M.Si
Petunjuk:	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi tentang kevalidan materi fungsi pada media <i>puzzle</i>.</li> <li>2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kevalidan materi.</li> <li>3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang telah tersedia.</li> </ol>	
Keterangan:	
5	= Sangat Layak
4	= Layak
3	= Cukup
2	= Kurang Layak
1	= Sangat Kurang Layak
<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Komentar Bapak/Ibu dimohon untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.</li> </ol>	



## Skala Penilaian

No	Pernyataan	Skala				
		5	4	3	2	1
1	Materi pada media pembelajaran <i>puzzle</i> ini sesuai dengan kompetensi inti pada kurikulum 2013	✓				
2	Materi pada media pembelajaran <i>puzzle</i> ini sesuai dengan kompetensi dasar pada kurikulum 2013	✓				
3	Materi pada media pembelajaran <i>puzzle</i> ini sesuai dengan indikator yang dikembangkan	✓				
4	Media pembelajaran <i>puzzle</i> ini sesuai dengan konsep pada tema 6 sub tema 1 pembelajaran 1 dan pembelajaran 2	✓				
5	Materi yang disajikan mudah dipahami	✓				
6	Ketepatan ilustrasi yang digunakan dengan materi	✓				
7	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	✓				
8	Keterlibatan siswa dalam pembelajaran	✓				
9	Materi yang dikembangkan dalam media <i>puzzle</i> ini dapat meningkatkan pemahaman siswa	✓				
10	Materi yang dikembangkan dalam media <i>puzzle</i> dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa	✓				

## A. Kebenaran Media

Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan pada materi, mohon dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

### B. Komentar/Saran

Konsistensi bentuk visual gambar yang digambarkan apakah 2-D atau 1-D

### C. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

- ① Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Mataram, 6/7/2020

Ahli Materi

Zulkarnain M.Si

**Gambar 2. Lembar Validasi Untuk Ahli Media**

**LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MEDIA**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Puzzle Pada Tema 6 Sub Tema 1 Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Sasaran Program : Siswa

Penelitian : M.ma'ruf

Ahli Media : Nursina Sari, S.Pd.,M.Pd

Petunjuk:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan produk media pembelajaran untuk siswa kelas IV ditinjau dari aspek pembelajaran
2. Pendapat, saran, penilaian, dan keritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli media akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media.
3. Sehubung dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang telah tersedia.

Keterangan:

5 = Sangat Layak

4 = Layak

3 = Cukup

2 = Kurang Layak

1 = Sangat Kurang Layak

4. Komentar Bapak/Ibu dimohon untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

Skala Penilaian						
No	Pernyataan	Skala				
		5	4	3	2	1
1	Media Pembelajaran Sesuai Tujuan Pembelajaran		✓			
2	Bahasa Yang Digunakan Mudah Dipahami			✓		
3	Bahasa Yang Digunakan Baku			✓		
4	Media Memotivasi Siswa Untuk Belajar		✓			
5	MateriYang Disajikan Mudah Dipahami		✓			
6	Media Pembelajaran Mudah Digunakan		✓			
7	Pemilihan Bahan Dan Alat Yang Mudah Didapatkan		✓			
8	Media Pembelajaran Mudah Disimpan			✓		
9	Ukuran Dan Jenis Huruf Yang Sesuai			✓		
10	Komposisi Warna Yang Menarik		✓			
11	Pengaturan Tata Letak		✓			
12	Media Menyajikan Gambar Yang Jelas			✓		
13	Gambar Media Yang Menarik			✓		
14	Kerapihan Desain			✓		
15	Keawetan Bahan Baku Yang Digunakan		✓			
16	Keamanan Media Yang Digunakan Untuk Siswa		✓			
17	Bentuk Media Simestris		✓			



### A. Kebenaran Media

Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan pada media, mohon dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Tidak ada buku panduan	1. Dibuatkan buku panduan
2.	ukuran papan puzzle tidak simetris antara satu dg lainnya	2. Dibuatkan simetris (papan puzzle)
3.	keamanan papan puzzle dg tdk halus/mulus o/siswa	3. Papan puzzle dibuat lebih halus
4.	kotak penempatan media puzzle tdk ada	4. Dibuatkan kotak media penempatan media puzzle
5.	Gambar diperjelas & dibuat menarik	5. Gambar & ukuran puzzle dibuat menarik dan bagus.

### B. Komentar/Saran

Perbaiki media sesuai dg apa yg sudah dituliskan

### C. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Mataram, .../.../2020

Ahli Media

Nursula Sari, M.Pd

## Lampiran 4. Rencana Perangkat Pembelajaran

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan :  
 Kelas / Semester : IV/II  
 Tema : 6. Cita-Cita Ku  
 Sub Tema : 1. Aku Dan Cita-Cita Ku  
 Pembelajaran ke- : 1  
 Alokasi waktu : (4 x 35 menit)

#### A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga, serta cinta tanah air
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerak yang mencerminkan anak sehat dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

#### B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan : Bahasa Indonesia

No	Kompetensi	Indikator
3.6	Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.	3.6.1 Mengidentifikasi ciri-ciri puisi dengan benar.
4.6	Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.	4.6.1 Menyajikan hasil pengamatan tentang ciri-ciri puisi secara terperinci.

**Muatan : IPA**

No	Kompetensi	Indikator
3.2	Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya.	3.2.1 Mampu mengidentifikasi siklus makhluk hidup yang ada di sekitarnya dengan baik.
4.2	Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya, dan slogan upaya pelestariannya.	4.2.1 Menyusun gambar tahapan pertumbuhan hewan dan tumbuhan, siswa mampu membuat skema siklus makhluk hidup yang ada di sekitarnya dengan benar.

**C. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Melalui kegiatan mengamati dan berdiskusi, siswa mampu mengidentifikasi ciri-ciri puisi dengan benar.
2. Melalui kegiatan membuat kesimpulan, siswa dapat menyajikan hasil pengamatan tentang ciri-ciri puisi secara terperinci.
3. Melalui kegiatan melakukan pengamatan, siswa mampu mengidentifikasi siklus makhluk hidup yang ada di sekitarnya dengan baik.
4. Melalui kegiatan menyusun gambar tahapan pertumbuhan hewan dan tumbuhan, siswa mampu membuat skema siklus makhluk hidup yang ada di sekitarnya dengan benar.

**D. MATERI PEMBELAJARAN**

1. Ciri-ciri puisi
2. Siklus makhluk hidup

**E. PENDEKATAN & METODE PEMBELAJARAN**

Pendekatan : *Scientific*

Strategi : *Cooperative Learning*

Teknik : *Picture And Picturen*

Metode : Penugasan, demonstrasi, pengamatan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah



## F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa mengamati gambar yang terdapat pada halaman 1 tentang seorang anak yang sedang membayangkan cita-citanya. Dengan bimbingan guru siswa membahas tentang berbagai pekerjaan yang menjadi cita-cita antara lain menjadi seorang guru, arsitek, dokter hewan, penyanyi, dan pilot.</li> <li>Guru mengaitkan kegiatan ini dengan judul tema Cita-Citaku dan judul Subtema Aku dan Cita-Citaku</li> <li>Guru dapat memberikan beberapa pertanyaan untuk menstimulus ketertarikan siswa tentang topik Cita-Citaku.</li> </ol> <p><b>Pertanyaan:</b>            Apakah yang dimaksud dengan cita-cita?            Apakah kamu memiliki cita-cita?            Apakah cita-citamu?</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa mengamati beberapa gambar kegiatan berbagai profesi. Siswa lalu mencoba mengidentifikasi keahlian-keahlian yang dibutuhkan oleh profesi tersebut sesuai dengan bidangnya. Siswa menuliskan keahlian-keahlian tersebut di kolom yang tersedia pada setiap gambar.</li> <li>Siswa kemudian menuliskan pada kolom yang terdapat pada halaman 3 tentang pekerjaan yang menjadi cita-citanya serta menuliskan kegiatan-kegiatan yang dilakukan profesi yang dipilihnya tersebut.</li> </ol>	15 menit
Inti	<p><b>Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran</b></p> <p><b>Ayo Membaca</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa membaca teks puisi berjudul “Citacitaku”. Dengan bimbingan guru, siswa mencoba mengidentifikasi ciri-ciri puisi. Guru membimbing siswa untuk berdiskusi dalam kelompok dan menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang disediakan untuk menemukan ciri-ciri puisi.               <ol style="list-style-type: none"> <li>Buatlah kelompok yang terdiri atas 3 – 4 siswa.</li> <li>Salah satu anggota kelompok membaca puisi tersebut. Anggota yang lain memperhatikan temannya membaca puisi.</li> </ol> </li> </ol>	110 menit



- c. Perhatikan bagian-bagian yang teks yang dibaca. Diskusikan ciri-ciri dari teks tersebut. Sebagai panduan menemukan ciri-cirinya, kamu dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut.
  - Apakah kamu menemukan bahwa teks tersebut terdiri atas kumpulan kata-kata yang tersusun menjadi baris-baris?
  - Apakah kamu menemukan baris-baris tersebut terkumpul menjadi beberapa bagian?
  - Tuliskan bunyi vokal dari kata terakhir setiap baris!
  - Apakah kamu menemukan keteraturan bunyi vokal kata terakhir dalam setiap baris?
- d. Tunjukkan keteraturan itu!
2. Siswa menyajikan hasil pengamatannya dan hasil diskusinya dalam bentuk sebuah kesimpulan tentang ciri-ciri puisi.
3. Kegiatan ini digunakan sebagai kegiatan untuk memahamkan kepada siswa tentang ciri-ciri puisi

#### **Ayo Berlatih**

1. Siswa mengamati bagian-bagian puisi yang terdapat pada halaman 5. Siswa lalu menuliskan bagian-bagian puisi tersebut menjadi sebuah bait puisi dan menuliskannya pada kolom yang terdapat pada halaman yang sama.
2. Siswa membaca dan memahami teks informasi tentang cita-cita mulia menjadi seorang dokter hewan. Dengan bimbingan guru, siswa membahas tentang profesi menjadi seorang dokter hewan serta tugastugas seorang dokter hewan.

#### **Guru dapat memberikan pertanyaan:**

1. Adakah di antara kalian yang bercita cita menjadi dokter hewan?
2. Apakah tugas utama seorang dokter hewan?

#### **Ayo Mengamati**

1. Siswa mengamati beberapa gambar hewan yang terdapat pada halaman 6. Siswa mengamati gambar anak-anak hewan dan hewan yang sudah dewasa. Dengan bimbingan guru, siswa lalu mendiskusikan bagaimana hewan-hewan tersebut mengalami pertumbuhan.

	<p><b>Guru dapat memberikan pertanyaan:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah kalian memiliki hewan peliharaan?</li> <li>2. Apakah hewan peliharaanmu mempunyai anak?</li> <li>3. Bagaimanakah tahapan-tahapan pertumbuhan hewan yang kamu ketahui?</li> </ol> <p><b>Ayo Berdiskusi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mengamati beberapa gambar tahapan pertumbuhan hewan yang terdapat pada halaman 8. Siswa lalu menyusun gambar-gambar tahapan pertumbuhan hewan tersebut menjadi tahapan pertumbuhan hewan yang benar. Setiap siswa menuliskan kesimpulan hasil tentang tahapan pertumbuhan hewan tersebut pada kolom yang terdapat pada halaman 9.</li> </ol> <p><b>Ayo Renungkan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sikap apakah yang perlu dibangun untuk menentukan cita-citamu?</li> <li>2. Manfaat apakah yang dapat kamu berikan kepada orang lain dengan menggapai citacitamu?</li> <li>3. Sikap apakah yang perlu ditunjukkan untuk memelihara hewan peliharaan?</li> </ol>	
<b>Penutup</b>	<p>Guru guru memimpin diskusi kelas dan membantu siswa dalam membuat kesimpulan besar tentang kegiatan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan pada hari tersebut. Siswa diminta untuk merefleksikan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sikap apa saja yang perlu mereka bangun dalam menggapai cita-cita.</li> <li>2. Manfaat apa yang akan mereka berikan kepada orang lain dengan cita-cita yang mereka miliki tersebut.</li> </ol>	15 Menit

## G. PENILAIAN

### 1. Jenis Penilaian

#### A. Membuat kesimpulan dari pengamatan dan diskusi

Bentuk penilaian : penugasan

Instrumen penilaian : rubrik

Aspek	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Pendampingan
	4	3	2	1
Pengetahuan tentang ciri-ciri puisi	Menyebutkan dengan benar semua ciri puisi.	Menyebutkan 3 ciri puisi dengan benar.	Menyebutkan 2 ciri puisi dengan benar.	Hanya dapat menyebutkan 1 ciri puisi.
Keterampilan menuliskan hasil kesimpulan pengamatan dan diskusi tentang ciri-ciri puisi dengan benar dan bahasa yang runtut	Menuliskan semua ciri-ciri puisi dengan benar dan runtut.	Menuliskan 3 ciri-ciri puisi dengan bahasa yang runtut.	Menuliskan dengan benar 2 ciri-ciri puisi dan bahasa kurang runtut.	Menuliskan dengan benar 1 ciri-ciri puisi dengan bahasa kurang runtut.

#### B. Menyusun Tahapan Perkembangan Hewan

Bentuk penilaian : Penugasan Instrumen

Penilaian : Daftar periksa/rubrik

Aspek	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Pendampingan
	4	3	2	1
Pengetahuan tentang tahapan pertumbuhan hewan.	Mampu menyusun 4 gambar tahapan pertumbuhan hewan dengan sangat tepat.	Mampu menyusun 3 gambar tahapan pertumbuhan hewan dengan tepat.	Mampu menyusun 2 gambar tahapan pertumbuhan hewan.	Tidak mampu menyusun tahapan pertumbuhan hewan dengan tepat.
Keterampilan menyajikan kesimpulan tentang tahapan pertumbuhan hewan.	Kesimpulan ditulis dengan tepat dan meliputi 4 tahapan sesuai dengan gambar.	Kesimpulan ditulis dengan tepat meliputi 3 tahapan sesuai dengan gambar.	Kesimpulan ditulis dengan tepat meliputi 2 tahapan sesuai dengan gambar.	Kesimpulan ditulis dengan kurang tepat dan tidak meliputi tahapan sesuai dengan gambar.



## Lampiran 5 Lembar Angket Siswa Terhadap Media Pembelajaran

### LEMBAR ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Puzzle* Pada Tema 6 Sub Tema I Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Mata Pelajaran :

Nama Siswa : *Salman Al Pariq*

Hari/tanggal :

#### Petunjuk Pengisian Lembar Respon Siswa

Lembar respon siswa ini dimaksud untuk mengetahui pendapat para siswa tentang “Pengembangan Media *Puzzle* Pada Tema 6 Sub Tema I Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Pendapat dari para siswa akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini. Untuk itu kami mohon para siswa dapat memberikan tanda (✓) dibawah kolom skor penilaian berikut sesuai dengan pendapat masing-masing

Keterangan:

5 = Sangat Setuju

4 = Setuju

3 = Cukup

2 = Kurang Setuju

1 = Sangat Kurang Setuju

No	Pernyataan	Nilai				
		5	4	3	2	1
1	Media ini membuat saya semangat belajar	✓				
2	Media ini tidak membuat saya bosan belajar	✓				
3	Media ini mudah digunakan	✓				
4	Media ini mudah dipahami	✓				
5	Membuat saya senang dalam belajar	✓				
6	Media ini mudah di simpan	✓				
7	Warnanya sangat menarik	✓				
8	Tata letak medianya sangat bagus	✓				
9	Gambarnya jelas dipahami	✓				
10	Gambarnya menarik	✓				



## Lampiran 6. Foto Penelitian

**Gambar 1. Proses Validasi Materi dan Media**





**Gambar 2. Proses Menjelaskan Materi dan Media Pembelajaran**





**Gamabar 3. Peserta Didik Menggunakan Media Pembelajaran**



**Gambar 4. Siswa Mengisi angket respon siswa terhadap media pembelajaran**



## Lampiran 7. Lembar Konsultasi



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

E-mail: [ummamaram@telkom.net](mailto:ummamaram@telkom.net)

Website: <http://unmuhmataram.com>

Jl. K. H. Ahmad Dahlan No. 1 Telp. (0370) 633723 Mataram

**KARTU KONSULTASI SKRIPSI**

**Nama :** M.MA'RUF  
**NIM :** 116180047  
**Jurusan :** Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
**Prog. Studi :** Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
**Pembimbing I :** Haifaturrahmah, M.Pd  
**Pembimbing II :** Sintayana Muhardini, M.Pd  
**Judul :** PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE PADA TEMA 6 SUB TEMA 1  
 UNTUK SISWA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR

No	Tanggal	Materi	Pembimbing	
			I	II
1	15/7/2020	Buatkan Lampiran lengkap sesuai R3 Ppt pendid		Syri
2	18/7/2020	Ace		Syri
3	20/7/2020	tambahkan teori edgar dale	✓	
4	23/7/2020	masukin media	✓	
5	27/7/2020	teori pragce	✓	
6	30/7/2020	ACC	✓	



7				
8				
9				
10				
11				
12				

Mataram, 15 Juli 2020

Ketua Program Studi Pendidikan Guru  
Sekolah Dasar



Mafturrahmah, M.Pd  
MDN. 0804048501